

1/9/1

DIALOG(R)File 347:JAPIO.

(c) 2004 JPO & JAPIO. All rts. reserv.

04039554 \*\*Image available\*\*

CHAIR FOR GAME DEVICE

PUB. NO.: 05-031254 [JP 5031254 A]

PUBLISHED: February 09, 1993 (19930209)

INVENTOR(s): YAGI HIROSHI

NAKABAYASHI TORU

UEYASU NORIHIKO

YAMAMOTO NAOMI

APPLICANT(s): SEGA ENTERP LTD [400891] (A Japanese Company or Corporation),  
JP (Japan)

APPL. NO.: 03-210172 [JP 91210172]

FILED: July 26, 1991 (19910726)

INTL CLASS: [5] A63F-009/22; A63F-009/00

JAPIO CLASS: 30.2 (MISCELLANEOUS GOODS -- Sports & Recreation)

JOURNAL: Section: C, Section No. 1072, Vol. 17, No. 321, Pg. 54, June  
18, 1993 (19930618)

#### ABSTRACT

PURPOSE: To reduce an ambient noise by providing a speaker at the head part of a player, an adder between the loudspeaker and a sound means for constituting a game device, and a microphone interposed the adder with an opposite phase converter.

CONSTITUTION: A pair of left and right speakers 5, 6 are connected to a sound means 20 of a game device 1 by interposing adders 11, 12, microphones 7, 8 are connected to the adders 11, 12 by interposing opposite phase converters 13, 14, and an electric signal of a sound from the microphone 7, 8 is set as an electric signal of opposite phase and outputted to the adders 11, 12. Accordingly, a noise surrounding the head part 9 of a player who sits down on a chair 4 and operates a game 1 is taken into the microphones 7, 8, and the noise of opposite phase against the noise is applied, therefore, an ambient noise is cancelled for the player, and the sound space as for as a game sound by the sound means 20 can be realized.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平5-31254

(43) 公開日 平成5年(1993)2月9日

(51) Int.Cl. <sup>5</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22	E	8804-2C		
9/00	5 1 3	8603-2C		

審査請求 未請求 請求項の数4(全 3 頁)

(21) 出願番号 特願平3-210172

(22) 出願日 平成3年(1991)7月26日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 矢 木 博

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 中 林 亨

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 上 保 徳 彦

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

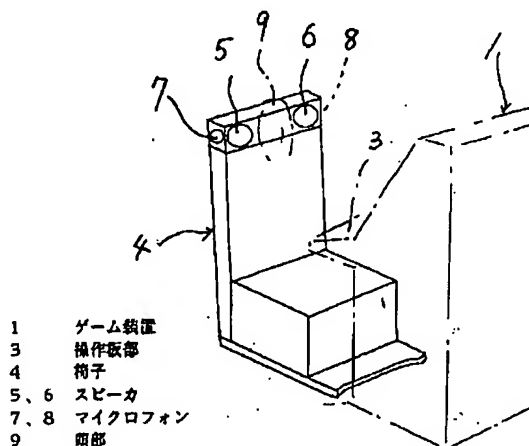
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置用の椅子

(57) 【要約】 (修正有)

【目的】 多数のゲーム装置などを集めたアミューズメント・センター等において、特定の一個のゲーム装置を楽しむ場合に、周囲の多数のゲーム装置などの騒音を低減して、特定のゲーム装置のプレーヤ自身にのみ、ゲームのサウンドが聞こえるようにするゲーム装置用の椅子を提供する。

【構成】 プレーヤの頭部が来る位置に設けられるスピーカと、該スピーカとゲーム装置を構成するサウンド手段との間に設けられる加算器と、前記プレーヤの頭部が来る位置に設けられると共に、前記加算器に逆位相変換器を介在して設けられるマイクロフォンと、を備えたことを特徴とするゲーム装置用の椅子である。



1

【整理番号】 P-0411-01

【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレーヤの頭部が来る位置に、スピーカならびにマイクロフォンを、それぞれ設けたことを特徴とするゲーム装置用の椅子。

【請求項2】 プレーヤの頭部が来る位置に、複数のスピーカならびに複数のマイクロフォンを、それぞれ設けたことを特徴とするゲーム装置用の椅子。

【請求項3】 プレーヤの頭部が来る位置に設けられるスピーカと、該スピーカとゲーム装置を構成するサウンド手段との間に設けられる加算器と、  
前記プレーヤの頭部が来る位置に設けられると共に、前記加算器に逆位相変換器を介在して設けられるマイクロフォンと、を備えたことを特徴とするゲーム装置用の椅子。

【請求項4】 プレーヤの頭部が来る位置に設けられる複数のスピーカと、これらスピーカとゲーム装置を構成するサウンド手段との間に、それぞれ設けられる複数の加算器と、  
前記プレーヤの頭部が来る位置に設けられると共に、前記加算器にそれぞれ逆位相変換器を介在して設けられる複数のマイクロフォンと、を備えたことを特徴とするゲーム装置用の椅子。

【発明の詳細な説明】

【0001】\*目的

【産業上の利用分野】本発明は、本人だけが必要な音を聞くために、周囲の耳ざわりなノイズを低減するための騒音軽減用の椅子に関する。具体的には、多数のゲーム装置などを集めたアミューズメント・センター等において使用する、ゲーム装置用の椅子に関し、たとえば、特定の一個のゲーム装置を楽しむ場合に、周囲の多数のゲーム装置などのサウンドが騒音となって、この特定のゲーム装置のプレーヤ自身が困るときなどに好適な、ゲーム装置用の椅子に関する。

【0002】

【従来の技術】これまでに、騒音を軽減するための装置が、冷蔵庫、とくに掃除機などに採用されてはいるものの、とくに、アーケードにあるアミューズメント・センターなどにおいては、まだ未開拓の分野で、これを解消するような装置は存在していなかった。たとえば、アーケードにある特定の一個のゲーム装置を楽しむ場合、周囲にある多数のゲーム装置などのサウンドが、互いに騒音となってしまっ、楽しんでる特定のゲーム装置のサウンド効果が、著しく損なってしまうというのが現状であり、これを解消するような装置は、これまでに存在していなかった。

【0003】

【解決しようとする課題】本発明は、多数のゲーム装置などを集めたアミューズメント・センター等において、特定のゲーム装置を楽しむ場合に、周囲の多数のゲーム

2

装置などの騒音を低減して、特定のゲーム装置のプレーヤ自身にのみ、そのゲーム・サウンドが聞こえるようにする目的から開発されたものである。

【0004】\*構成

【課題を解決するための手段】本発明の椅子は、プレーヤの頭部が来る位置に、スピーカならびにマイクロフォンを、それぞれ設けたことを特徴とすると共に、プレーヤの頭部が来る位置に設けられるスピーカと、このスピーカとゲーム装置を構成するサウンド手段との間に設けられる加算器と、前記プレーヤの頭部が来る位置に設けられると共に、前記加算器に逆位相変換器を介在して設けられるマイクロフォンと、を備えたことを特徴とする。

【0005】

【作用】したがって本発明によると、椅子に座って、特定のゲーム装置を操作するプレーヤ自身の頭部を取り巻く騒音が、マイクロフォンにて取り込まれ、このゲーム装置のサウンド手段からのゲーム用のサウンドが、このゲーム装置のスピーカから再生されるときに、結果として、この騒音とは逆の位相の騒音を加えられるようになるため、特定のゲーム装置を操作するプレーヤ自身にとり、周囲の騒音が打ち消された、本来のゲーム用サウンドのみの音空間が実現できることになる。

【0006】

【実施例】以下に本発明を、その実施例について、添付の図面を参照して説明する。図1は、本発明による一実施例の使用状態を示す斜視図であり、図2は、同上実施例の要部を示すブロック図である。図1の1は全体が略家形のゲーム装置で、このゲーム装置1の上半分である屋根形部のほぼ全体には、CRTなどの表示部(図示省略)があり、表示部の下方には、操作板部3が突出して形成されている。4はプレーヤ用の椅子で、ゲーム装置1に連成して形成されるか、あるいは、ゲーム装置1に接続可能に形成されている。5、6は、左右一対のスピーカで、椅子4の頂部の左右に、それぞれ配設されている。7、8は、左右一対のマイクロフォンで、椅子4の頂部の左右のサイド壁に、それぞれ配設されている。

【0007】左右一対のスピーカ5、6は、図2に示されるように、それぞれが、加算器11、12を介在して、ゲーム装置1の内部にあるサウンド手段20に、たとえば、床下配線などによって接続されている。左側のマイクロフォン7は、逆位相変換器13を介在して、加算器11に接続され、右側のマイクロフォン8は、逆位相変換器14を介在して、加算器12に接続されている。左右の逆位相変換器13、14は、左右のマイクロフォン7、8からくる音の電気信号を、逆の位相の電気信号にして、左右の加算器11、12に出力する。

【0008】上述のごとくなる本実施例は、椅子4に座って、ゲーム装置1を操作するプレーヤを取り巻く騒音、すなわち、プレーヤの頭部9を取り巻く騒音が、左

3

右のマイクロフォン7、8にて取り込まれ、ゲーム装置1のサウンド手段20からのゲーム用のサウンドが、左右のスピーカ5、6から再生されるときに、この騒音とは逆の位相の騒音を加えられるようになるため、結果として、ゲーム装置1を操作するプレーヤ自身にとり、周囲の騒音が打ち消された、本来のゲーム用サウンドのみの音空間が、実現できることになる。

【0009】言い換えると、プレーヤの頭部まわりの騒音を直接的に取り込んで、その騒音とは逆の位相の騒音を、リアル・タイムにつくって、騒音を打ち消し、そのゲーム用サウンドのみに没頭できるようになる。なお、スピーカ5、6、ならびにマイクロフォン7、8、逆位相変換器13、14、加算器11、12は、それぞれ、左右一対として説明してきたが、これらは、左側のみ、あるいは右側のみのように、ひと組みであっても良いことは、勿論である。また、立体音響用のために、多数のスピーカを備えるゲーム装置の場合は、それぞれのスピーカごとに、マイクロフォン、逆位相変換器、加算器を配設しても良いことは、勿論である。

【0010】

【効果】以上ようになる本発明は、プレーしているゲーム装置の周囲の騒音を、言い換えると、プレーヤの頭

4

部まわりのノイズを軽減できるため、プレーヤ自身にとっては、今まで以上に音の臨場感が得られる効果があると共に、騒音そのものに対して、アクティブなコントロールができるため、多数のゲーム装置の設置条件や、立地条件の制限が無くなるという効果がある。とくに、大形ゲーム装置の場合などで、3Dサウンド、いわゆる立体音像を考慮する必要がある場合には、音の臨場感が得られるという点で、極めて大きな利点がある。

【図面の簡単な説明】

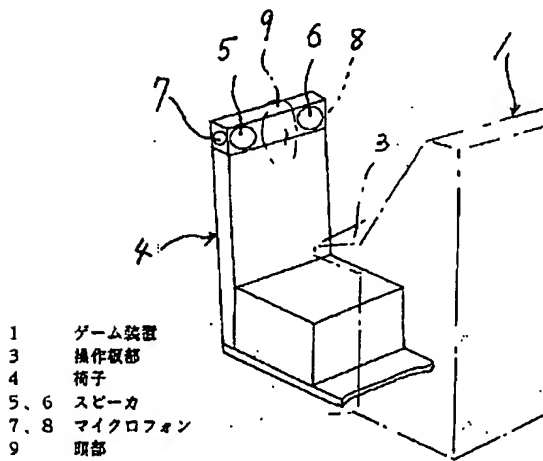
【図1】 本発明による一実施例の使用状態を示す斜視図である。

【図2】 同上実施例の要部を示すブロック図である。

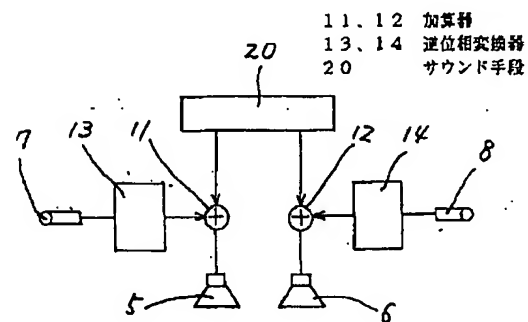
【符号の説明】

- 1：ゲーム装置、  
3：操作板部、  
4：椅子、  
5、6：スピーカ、  
7、8：マイクロフォン、  
9：頭部、  
11、12：加算器、  
13、14：逆位相変換器、  
20：サウンド手段。

【図1】



【図2】



フロントページの続き

(72)発明者 山本尚美

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内